

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENGENALKAN HURUF DAN BILANGAN PADA ANAK USIA DINI DI TK. BHAKTI MANDALA JEMBER TA.2015/2016

Ratnasari Dwi Ade Chandra

IKIP PGRI Jember / email: majesthi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Audio Visual untuk mengenalkan huruf dan bilangan pada anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember. Hasil pengembangan media Audio Visual kemudian diuji efektivitasnya menggunakan uji t sampel berpasangan. Penelitian menggunakan pendekatan model pengembangan Dick and Carrey. Subyek penelitian terdiri dari 15 anak usia dini di TK. Bhakti Mandala Jember. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketertarikan anak usia dini pada media pembelajaran mengalami perubahan sebelum dan sesudah menggunakan media Audio Visual. Sebelum menggunakan media Audio visual, media pembelajaran yang digunakan memiliki daya tarik yang rendah pada anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember. Setelah menggunakan media Audio Visual, media Audio Visual yang digunakan memiliki daya tarik yang tinggi pada anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa media Audio Visual memiliki efektivitas untuk mengenalkan huruf dan bilangan pada anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember ketika digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci : Media Audio Visual, Huruf, Bilangan.

Abstract

This study aims to develop a video media learning in order to introduce letters and numbers in children aged 4-5 years. The results of this study were then tested its effectiveness use paired sample t test. The study subjects consisted of 15 children aged 4-5 years in ECD in TK. Bhakti Mandala Jember. The model development of Dick and Carrey was used. Result, there are differences in attractiveness of the media before and after use the video media learning. Before, media learning that is served has a low attraction to children aged 4-5 years. After, video media learning that is served has high attraction to children aged 4-5 years. The results of paired sample t test shows that a video media learning effective used to introduce letters and numbers in children aged 4-5 years.

Keywords: Video Media Learning, Letters, Numbers.

PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak (TK) sebagai salah satu bentuk satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang bertujuan untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang di perlukan oleh anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya (Aqib, 2009:9-10). Oleh karena itu, di TK perlu diciptakan situasi pendidikan yang memberikan rasa aman bagi anak. Berdasarkan tujuan pendidikan di TK tersebut, maka pengelolaan pendidikan di TK perlu ditingkatkan dan disesuaikan dengan kebutuhan dan aspek perkembangan anak, baik dari segi kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional serta norma dan agama.

Menurut (Depdiknas, 2008:2) bahwa anak usia 4-6 tahun atau usia anak TK (pada jalur pendidikan formal sesuai Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 28 tentang

PAUD) merupakan masa peka bagi anak. Masa peka ada masa terjadinya pematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi lingkungan ke dalam pribadinya. Masa ini merupakan masa awal pengembangan kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, kemandirian, seni, moral dan nilai agama. Oleh karena itu, dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya tercapai secara optimal.

Salah satu aspek yang dikembangkan pada bagi anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember (Kelompok A) adalah aspek pengembangan kemampuan kognitif. Kemampuan tersebut sangat penting untuk di kembangkan bagi anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember agar perkembangan anak di masa selanjutnya menjadi optimal. Adapun menurut (Depdiknas, 2008:1) bahwa perkembangan intelektual (berpikir) anak terjadi sangat pesat pada tahun-tahun awal kehidupannya. Sekitar 50% terjadi ketika berusia 4 tahun, peningkatan 30% pada usia 8 tahun, dan 20% sisanya pada usia selanjutnya. Berdasarkan pendapat para ahli, maka dapat di simpulkan bahwa usia TK Kelompok A (4-5 tahun) merupakan usia yang tepat bagi anak dalam mengenal huruf dan bilangan, sebab Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember merupakan rentang usia Usia 0-8 tahun yang disebut sebagai usia emas (*golden age*) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulangi lagi sehingga berpengaruh sangat besar bagi perkembangan anak di masa-masa selanjutnya.

Mengenalkan huruf dan bilangan pada anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember dianggap penting karena memberikan manfaat, khususnya pada proses pengembangan aspek kognitif dan bahasa menurut (Sujiono, 2007) kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Kemampuan kognitif pada anak TK berhubungan dengan daya pikir mereka.

Menurut Piaget (Sujiono, 2007) perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antara keduanya atau lebih jelasnya penyesuaian terhadap objek-objek yang ada dilingkungannya. Proses kognitif meliputi aspek-aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan masalah. Dalam hal ini anak di berikan kesempatan untuk mengenal bilangan daya ciptanya secara bebas, baik melalui coretan yang mereka buat, cerita yang mereka ungkapkan, serta hasil karya lainnya.

Untuk merangsang kemampuan kognitif anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember, seorang pendidik dituntut dapat merancang pembelajaran yang dapat mendorong anak untuk mengungkapkan kemampuannya ide-ide kreatifnya. Karena dalam perkembangan jaman terutama dalam bidang teknologi, pendidik anak usia dini membutuhkan sebuah media yang bisa di gunakan untuk menyelesaikan masalah dengan cepat salah satunya adalah bagaimana cara mengenalkan huruf dan bilangan dengan cepat

dan menarik kepada anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember. Hal ini di dapat dari hasil pengamatan peneliti . Selama ini anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember masih menggunakan buku dan lembar kerja anak dalam mengenalkan huruf dan bilangan sebagai medianya. Kondisi ini diperoleh berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan pengelola TK. Bhakti Mandala Jember.

Pendidik berperan sebagai fasilitator dan bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang dapat menumbuhkan kemampuan kognitif untuk bermain sambil belajar. Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini sangat berbeda dengan pembelajaran pada orang dewasa, kegiatan pembelajaran anak disesuaikan dengan anak yang bertipe auditif berbeda cara belajarnya dengan anak yang bertipe visual dan kinestetik anak agar dapat membantu belajarnya dengan baik. Pembelajaran anak usia dini menggunakan esensi bermain, yang meliputi rasa senang, demokratis, aktif, dan tidak terpaksa, dan merdeka (Suyanto, 2005). Seorang guru profesional harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk dalam mengenalkan huruf dan bilangan. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran akan mudah dipahami oleh anak didik (Daryanto, 2010:4). Proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi yang berlangsung dalam penyampaian suatu materi kegiatan agar anak mengerti apa yang disampaikan oleh pendidik, oleh sebab itu media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran, tanpa media komunikasi tidak akan dapat berlangsung secara optimal. Prestasi belajar siswa sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa dalam memahami materi, indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas (Daryanto, 2010:2).

Dalam era perkembangan ilmu teknologi yang begitu pesat dewasa ini professional guru tidak hanya cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan anak, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan siswa menurut Ibrahim (Daryanto, 2010:3). Berbagai sarana dan prasarana pendidikan modern turut mendukung optimalisasi proses pembelajaran. Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi banyak menawarkan berbagai kemudahan dalam pembelajaran (Haryono, 2009). Menurut Jerome Bruner (Daryanto, 2010:13) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaklah menggunakan urutan dari belajar dengan gambar atau flim (*iconic representation of experiment*), kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*).

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini sangat berbeda dengan pembelajaran pada orang dewasa, kegiatan pembelajaran anak usia dini di sesuaikan dengan karakteristik anak, di mana pada anak setiap anak tidak sama. Bagi anak yang bertipe auditif berbeda

cara belajarnya dengan anak yang bertipe visual dan kinestetik anak agar dapat membantu belajarnya dengan baik. Pembelajaran anak usia dini menggunakan esensi bermain, yang meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, dan merdeka (Suyanto, 2005:9). Kegiatan pembelajaran harus di rencanakan dengan baik agar dapat menghasilkan belajar yang efektif bagi anak. Karena pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum untuk mempengaruhi anak mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan menuju perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosialnya agar dapat hidup mandiri sebagai mahluk individu dan sosial.

Peran seorang pendidik anak usia dini bukanlah sekedar memindahkan ilmu pengetahuan kepada anak tanpa adanya keaktifan anak itu sendiri. Seorang pendidik perlu mengetahui bagaimana cara anak berpikir anak, mengenal bilangan dan menghargai pengalaman anak, memahami bagaimana anak mengatasi persoalan, memberikan materi sesuai dengan perkembangan kognitifnya, serta menggunakan berbagai metode belajar yang bervariasi yang memungkinkan anak aktif mengkontruksi pengetahuannya. Seorang pendidik yang profesional harus mampu memanfaatkan tehnologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan dan mengenal bilangan pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Dengan media pembelajaran yang menarik, materi pelajaran akan mudah di pahami oleh anak didik. Menurut Criticos Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Daryanto, 2010:4).

Proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi yang berlangsung dalam penyampaian suatu materi kegiatan agar anak mengerti apa yang di sampaikan oleh pendidik, oleh sebab itu media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran, tanpa media komunikasi tidak dapat berlangsung secara optimal. Prestasi belajar siswa sering di indikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa dalam memahami materi, indikasi ini di mungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas (Daryanto, 2010:2).

Dalam era perkembangan lptek yang begitu pesat dewasa ini profesionalisme pendidik tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan anak, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan siswa (Daryanto, 2010:3) berbagai pendidikan dan sarana pendidikan yang modern turut mendukung optimalisasi proses pembelajaran perkembangan tehnologi khususnya tehnologi informasi dan komunikasi banyak menawarkan berbagai kemudahan dalam pembelajaran (Hayono, 2009:1)

Dampak perkembangan lptek pada proses pembelajaran antara lain banyaknya sumber dan media belajar seperti buku teks, modul, lembar kegiatan, flim, video, televisi, radio, dan lain sebagainya. Pendidik yang profesional di tuntut mampu memilih dan menggunakan berbagai media yang dapat menunjang pembelajarannya. Karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, maka peran media pembelajaran sangat penting sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (anak). Seorang anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit dari pada abstrak. Menurut Jerome Bruner dalam (Daryanto, 2010:13) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaklah menggunakan urutan belajar dengan gambar atau flim (*iconic representation of experiment*), kemudian ke belajar simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Lembaga TK. Bhakti Mandala Jember adalah lembaga pendidikan anak usia dini yang berada dibawah pembinaan Yayasan Pendidikan Bhakti Mandala Jember yang dimana di lembaga tersebut terdapat fasilitas komputer, *LCD*, serta *sound* yang memadai untuk mendukung seorang guru dalam memanfaatkan fasilitas tersebut dalam mengenalkan huruf dan bilangan untuk anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember dengan menggunakan media Audio Visual.

Menurut Adams (2006:78) ketika mengenalkan huruf dan bilangan merupakan salah satu kegiatan pada pembelajaran anak usia dini, di Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember ini pendidik harus berhati-hati menggunakan bilangan, karena tanpa hubungan dengan hal-hal nyata, pelajaran berhitung tingkat lanjut akan terhambat dan menjadi awal dari sikap “aku tidak bisa matematika” kegiatan mengenal bilangan antara lain dengan cara berhitung, menulis bilangan, penjumlahan, permainan bilangan, menjumlahkan kartu, sajak bilangan dan cerita penjumlahan, bentuk, waktu, dan mengukur, bilangan dalam mengenal huruf (Adams, 2006:74) di Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember anak sudah dapat mulai membaca konkret. Kata-kata ini harus merupakan kombinasi antara bunyi huruf pendek dan menjelaskan benda-benda yang sudah di kenal anak. Mencocokkan kata-kata dengan objek atau ide yang sudah ada dalam memori adalah aktivitas yang menyebut bilangann dan sangat baik untuk mengenalkan huruf di usia ini.

Berdasarkan observasi awal pada PAUD tersebut peneliti melihat ada kendala yakni kesadaran bunyi fonem pada pengenalan huruf dan bilangan mempengaruhi kemampuan menyimak dan mengucapkan sehingga dalam memahami simbol menjadi tidak bermakna. dalam proses pengenalan huruf dan bilangan kepada anak kelompok Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan belum tercapai. Hal tersebut ditunjukkan oleh kegiatan pembelajaran yang diamati oleh peneliti. Ketika itu kegiatan pengenalan huruf dan bilangan dengan cara mewarnai huruf a-c dan bilangan 1-3 secara klasikal. Setelah kegiatan tersebut selesai guru kemudian bertanya kepada anak “mana ya huruf b?” mana ya huruf a dan c?” serta “mana ya angka 1, 2, 3?”, anak-anak

masih terlihat bingung menjawab pertanyaan guru tersebut. Kemudian mereka diminta kembali mengulang mengucapkan huruf a, b, c, dan angka 1, 2, 3 tersebut secara berulang-ulang akan tetapi hanya beberapa anak yang menyadari bunyi fonem pada huruf a, b, c dan bilangan 1, 2, 3 sedangkan yang lainnya kemampuan menyimak dan mengucapkan huruf dan bilangan tersebut belum terakomodasi.

Peneliti juga mewawancarai guru, dari hasil wawancara tersebut peneliti mendapatkan informasi bahwa guru biasanya mengenalkan huruf dan bilangan hanya dengan cara mewarnai dan menyanyi. Dia juga mengungkapkan bahwa pernah menggunakan media gambar untuk mengenalkan huruf dan bilangan kepada anak-anak, akan tetapi permasalahan yang muncul kemudian adalah anak-anak berkerumun ke depan kelas untuk melihat gambar-gambar tersebut berebutan memegangnya dengan tidak hati-hati sehingga media tersebut menjadi rusak. Akhirnya guru jarang menggunakan media tersebut, selain itu guru juga mengatakan bahwa mengenalkan huruf dan bilangan hanya bersifat tambahan maka pembelajaran hanya dilakukan secara spontan.

Terkait dengan fasilitas yang ada di lembaga serta tuntutan profesionalisme guru yang harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan siswa dalam mengenal huruf dan bilangan maka peneliti ingin mengenalkan bilangan media Audio Visual dalam mengenalkan huruf dan bilangan, peneliti memilih media Audio Visual sebab media pembelajaran yang dikembangkan bilangan dan digunakan secara baik diharapkan akan bermanfaat bagi pendidik anak usia dini. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan (Daryanto, 2010:52). Pemanfaatan teknologi sebagai wahana informasi dalam menjelajahi pengetahuan mendukung proses belajar untuk mengakses informasi yang dibutuhkan (Priyatna, 2012). Media Audio Visual merupakan salah satu alternatif media yang di gunakan dalam melakukan proses pembelajaran agar lebih optimal serta disiapkan oleh pendidik bagi kegiatan dalam mengenalkan bilangan dan huruf pada anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember. Pengembangan media Audio Visual bertujuan untuk mengorganisasikan informasi dan pengetahuan mengenai huruf dan bilangan yang masuk ke otak anak.

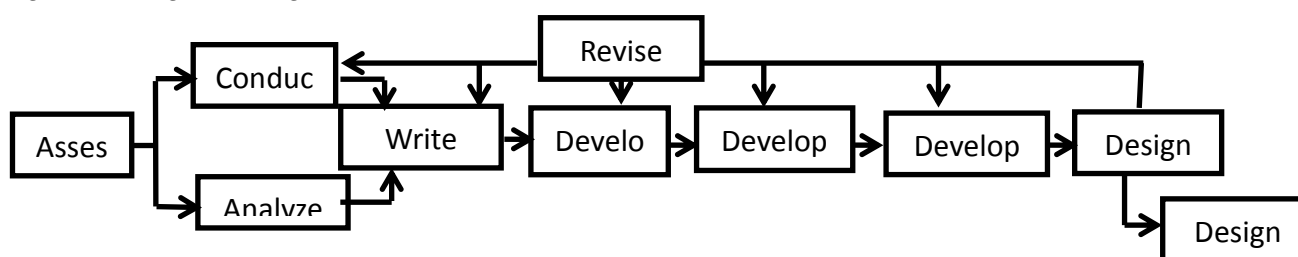
Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- (1). Bagaimanakah pengembangan Media Audio Visual dalam mengenalkan huruf dan bilangan bagi anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember?., (2). Apakah media Audio Visual efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan bilangan pada anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember?

Pada penelitian ini bertujuan untuk; (1).mendeskripsikan proses pengembangan media Audio Visual dalam mengenalkan huruf dan bilangan bagi anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember., (2). Menganalisis efektivitas penggunaan media Audio Visual untuk meningkatkan kemampuan mengenalkan huruf dan bilangan bagi anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Ditinjau dari tujuannya, penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilakukan untuk menguji produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono,2010:470). Model pengembangan menggunakan Model Dick and Carrey yang terdiri dari sepuluh bilangan yaitu: (1) *Assess Needs to identity Goal*, (2) *Conduct Instructional Analysis*, (3) *Analyze Learners and Context*, (4) *Write Performance Objectives*, (5) *Develop Assesment Instrument*, (6) *Develop Instructional Strategi*, (7) *Develop and Select Instructional Materials*, (8) *Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction*, (9) *Revise Instruction*, (10) *Design And Conduct Summative Evaluation*. Dari sepuluh tahap tersebut dapat terlihat dalam gambar bagan sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan
Dick and Carrey**

Subyek dalam penelitian berjumlah 15 anak usia dini yang menempuh pendidikan usia dini dan 1 orang guru kelas. Pengambilan subyek penelitian melalui teknik *purposive sampling* yaitu pemilihan subyek berdasarkan pertimbangan dan tujuan tertentu (Sugiyono, 2010: 299). Data yang akan dikumpulkan melalui pengembangan media Audio Visual untuk mengenalkan huruf dan bilangan ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari angket kepada subyek uji coba, berupa tanggapan dan saran perbaikan yang diperoleh dari wawancara. Data kuantitatif diperoleh dari angket yang disebarakan kepada subyek ahli media dan ahli materi, dan ahli pembelajaran bilangan data kuantitatif berupa berupa data yang diperoleh melalui evaluasi sumatif dari uji lapangan. Untuk memperoleh sejumlah data maka digunakan instrumen pengumpulan data berupa angket pedoman observasi dan panduan wawancara yang akan dipaparkan sebagai berikut:

- a) Pada tahap validasi ahli data dikumpulkan dengan menggunakan instrument yang berupa angket dengan menggunakan skala Guttman. Instrument ini bertujuan untuk perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran yang dikembangkan.
- b) Pada tahap uji coba perorangan dan Kelompok kecil data dikumpulkan melalui angket panduan observasi. Tujuan instrument pada tahap uji coba perorangan ini adalah untuk mengetahui respon awal anak dan guru terhadap media dan untuk perbaikan serta penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan. Tujuan instrument pada tahap uji coba Kelompok kecil adalah untuk mendeskripsikan perubahan dan identifikasi masalah yang masih tersisa setelah melewati tahap uji perorangan, mengetahui kemenarikan dan kesesuaian pengembangan pembelajaran yang dikembangkan.
- c) Pada tahap uji coba lapangan instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket panduan observasi. Panduan ini didesain untuk mengetahui hasil peningkatan kemampuan mengenal huruf dan bilangan melalui media Audio Visual untuk mengenalkan huruf dan bilangan sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran.

Untuk mengolah data hasil dari uji coba perorangan, uji coba Kelompok kecil, uji coba lapangan dan uji ahli digunakan teknik analisis data sebagai berikut:

1. Analisis data validasi ahli

Analisis data tentang peningkatan membaca anak melalui media Audio Visual untuk mengenalkan huruf dan bilangan dilakukan dengan mempertimbangkan masukan, komentar dan saran-saran dari para ahli dengan menggunakan skala *Guttman*. Skala ini hanya memberikan dua pilihan jawaban yakni revisi atau tidak revisi yang disertai dengan saran revisi/komentar. Sehingga jawaban yang diberikan bersifat jelas (tegas) dan konsisten (Sugiyono, 2011:96). Selanjutnya, Hasil dari skala tersebut akan peneliti jadikan sebagai pedoman untuk merivisi media yang dikembangkan.

2. Analisis data uji perorangan, Kelompok kecil dan kelompok besar

Analisis pada kedua tahap ini, baik tahap uji perorangan, kelompok kecil maupun Kelompok besar menggunakan deskripsi kuantitatif yang dilakukan melalui teknik skoring dari hasil pedoman observasi. Analisis menggunakan rating skor dengan tanda “*” (bintang). Data diambil dari total skor penilaian dari observer (Lampiran 13, 14, 15). Penilaian hasil rating skor dapat dijelaskan dengan kriteria:

Tabel 3.1 Kriteria Rating Skor Penilaian kelompok perorangan, Kelompok Kecil dan kelompok besar

RatingSkor	Total Skor	Arti
*	13 - 22	Daya tarik media terhadap anak sangat rendah
**	23 - 32	Daya tarik media terhadap anak rendah

***	33 - 42	Daya tarik media terhadap anak tinggi
****	43 - 52	Daya tarik media terhadap anak sangat tinggi

3. Analisis Efektivitas Model Pengembangan

Analisis data dalam penelitian menggunakan *SPSS 16.00 for windows*. Analisis data dalam penelitian menggunakan tahap :

1. Uji Normalitas data yaitu teknik pengujian data yang dilakukan untuk mengetahui sebaran data memenuhi asumsi normal. Uji normalitas diukur dengan kriteria :

- Jika nilai signifikansi atau probabilitas > 0,05 maka data berdistribusi normal
- Jika nilai signifikansi atau probabilitas < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk menentukan alat analisis data yang digunakan untuk menguji perbedaan kemampuan anak usia dini sebelum dan sesudah mendapat perlakuan media Audio Visual. Apabila data berdistribusi normal maka alat analisis yang digunakan adalah Uji beda sampel berpasangan (*t- test paired*).

2. Analisis Efektivitas Media Audio Visual

Uji Efektivitas Model Pengembangan bertujuan untuk menguji apakah media Audio Visual yang digunakan pada subyek penelitian efektif atau tidak. Data diperoleh dari hasil sebelum diberi perlakuan dengan media Audio Visual dan sesudah diberi perlakuan dengan media Audio Visual untuk mengetahui hasil peningkatan media Audio Visual. Untuk membuktikan efektivitas model pembelajaran, dilakukan pengujian data terhadap hasil sebelum dan sesudah menggunakan media Audio Visual. Uji efektivitas dilakukan dengan melihat perbedaan yang signifikan pada keadaan sebelum mendapat perlakuan dan setelah mendapat perlakuan dengan media pembelajaran menggunakan Audio Visual menggunakan Uji Beda Sampel Berpasangan (*t-test paired*). Uji beda sampel berpasangan (*t- paired*) digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variabel dalam satu kelompok. Perbedaan rata-rata harus berdistribusi normal (Sarwono,2009:134). Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

(Arikunto, 2010)

Kriteria Uji Beda Sampel Berpasangan (*t – test paired*) sebagai berikut:

- Jika nilai t hitung $\geq t$ tabel dan nilai sig $\leq 0,05$ maka media Audio Visual memiliki efektifitas dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan bilangan
- Jika nilai t hitung $\leq t$ tabel dan nilai sig $\geq 0,05$ maka media Audio Visual tidak memiliki efektifitas dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan bilangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian “Pengembangan Media Audio Visual untuk Mengenalkan Huruf dan Bilangan pada Anak usia Dini Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember” meliputi (1) prosedur pengembangan dengan pendekatan model pengembangan Dick and Carrey; (2) Hasil analisis data efektivitas penggunaan media Audio Visual.

1. Prosedur model pengembangan Dick and Carrey

Berdasarkan model pengembangan yang digunakan, yaitu model Dick and Carrey, maka prosedur pengembangan media Audio Visual untuk mengenalkan huruf dan bilangan dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan bilangan pada anak umur 4-5 tahun dijelaskan melalui 10 tahap sebagai berikut :

a. *Assess Needs to Identity Goal* (Menganalisis Kebutuhan untuk Identifikasi Tujuan)

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan untuk pemecahan masalah pembelajaran dengan melakukan observasi terhadap kesesuaian media yang dipakai dengan karakteristik anak serta kesesuaian dengan tahapan pencapaian perkembangan yang terdapat pada Permendiknas No. 58 tahun 2009. Melalui observasi itu, peneliti dapat gambaran tentang kebutuhan media yang akan dikembangkan. Selanjutnya melakukan identifikasi tujuan umum pembelajaran yang dalam kurikulum PAUD disebut Tingkat Pencapaian perkembangan (TPP), dalam hal ini TPP aspek bahasa anak Kelompok Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember, untuk mengetahui kualifikasi tingkat kemampuan yang diharapkan dan dapat dimiliki anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

b. *Conduct Instructional Analysis* (Melakukan Analisis Instruksional)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis instruksional untuk menentukan bilangan demi bilangan yang dilakukan oleh anak didik, serta untuk mengetahui kemampuan dan ketrampilan apa yang harus dikuasai oleh anak untuk mencapai tujuan. Kemampuan yang dilakukan anak untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana tercantum dalam Permendiknas No. 58 Tahun 2009 dalam indikator: a) mengetahui konsep banyak dan sedikit. b) membilang banyak benda satu sampai sepuluh. c) mengenal konsep bilangan. d) mengenal lambang bilangan. e) mengenal lambang huruf

c. *Analyze Learners and Contexts* (Mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal anak).

Peneliti melakukan identifikasi perilaku dan karakteristik awal anak. Untuk mengidentifikasi perilaku awal anak ada dua pertanyaan yaitu: (a) anak Kelompok usia berapa?, (b) sejauh mana kemampuan mengenal huruf dan bilangan ? Dalam mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik anak dilakukan melalui data wawancara dari guru. Data diambil dari anak Kelompok Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember. Adapun identifikasi karakteristik awal anak dengan melihat kondisi anak seperti

pengamatan terhadap kegiatan mengenal huruf dan bilangan anak selama mengikuti kegiatan mengenal huruf dan bilangan serta sudah pernah atau belum memakai media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

d. *Write Performance Objectives* (Merumuskan Tujuan Instruksional Khusus)

Tujuan Instruksional khusus adalah tujuan instruksional (TIK) yang lebih spesifik yang merupakan penjabaran dari Tujuan Instruksional Umum (TIU). Tujuan Instruksional khusus yang dirumuskan adalah aspek perkembangan kognitif kelompok Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember, tercantum dalam Permendiknas No. 58 Tahun 2009 dalam tahapan pencapaian perkembangan antara lain: a) mengetahui konsep banyak dan sedikit. b) membilang banyak benda satu sampai sepuluh. c) mengenal konsep bilangan. d) mengenal lambang bilangan. e) mengenal lambang huruf.

e. *Develop Assessment Instrument* (Pengembangan Tes Acuan Patokan)

Tahap ini akan menghasilkan instrumen penilaian untuk mengukur tingkat kemampuan anak berdasarkan tujuan instruksional khusus. Instrumen ini nantinya digunakan untuk mengukur kemampuan anak dalam hal kemampuan mengenal huruf dan bilangan dalam bentuk observasi. Masing-masing observasi pertanyaan berdasarkan tahapan pencapaian perkembangan anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember pada aspek perkembangan kognitif. Hasil Tanya jawab diobservasi dan diukur dengan menggunakan *Rating Scale* yaitu anak diajak tanya-jawab, anak dinilai oleh observer dengan memilih salah satu dari 4 skala. Observer memberi nilai 4: Bila anak tertarik dan mengenal huruf dan bilangan dengan senang; nilai 3: Anak mulai tertarik untuk mengenal huruf dan bilangan dengan dorongan; nilai 2: Anak mulai tertarik untuk Mengenal huruf dan bilangan dengan bantuan; nilai 1: Anak belum tertarik untuk mengenal huruf dan bilangan meski dengan bantuan

f. *Develop Instructional Strategy* (Mengembangkan Strategi Instruksional Khusus)

Pada tahap ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan khusus. Tahap ini akan menghasilkan rancangan strategi pembelajaran dengan menggunakan media Audio Visual untuk mengenal huruf dan bilangan pembelajaran yang akan dimasukkan dalam bentuk Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang dibuat sebanyak 4 kali pertemuan.

g. *Develop and Select Instructional Materials* (Mengetahui bahan instruksional)

Pada tahap ini akan menghasilkan produk media Audio Visual untuk mengenal huruf a-z dan bilangan 1-10. Aplikasi berisi materi pembelajaran tentang pengenalan huruf a sampai z dan bilangan satu sampai 10. Namun peneliti hanya mengenalkan huruf a-c dan bilangan 1-3.

h. *Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction*, (Mendesain dan menyelenggarakan evaluasi formatif)

Evaluasi formatif ini akan dilakukan sebanyak 3 tahap yaitu tahap uji ahli, uji perorangan dan uji Kelompok kecil. Tujuan dari uji ahli adalah untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan dalam mengenalkan huruf dan bilangan efektif atau tidak, sehingga produk yang benar-benar tervaliditas dan layak diuji cobakan kepada subjek penelitian. Tim ahli pada uji ahli ini terdiri dari 2 ahli yaitu ahli media dan ahli isi. Selanjutnya, tahap uji perorangan. Pada tahap ini akan dipilih 3 anak yang dapat mewakili populasi target. Tujuan dari uji perorangan adalah untuk mengidentifikasi kesalahan yang nyata dalam RKH, materi ajar, media dan petunjuk penggunaannya dan lembar observasi. Adapun dalam tahap uji coba Kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui kelayakan atau kesesuaian media yang dikembangkan pada sasaran. Yaitu anak Kelompok Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember. Uji coba Kelompok kecil ini akan dilakukan pada guru dan anak yang terdiri dari 8 anak yang dipilih secara acak namun dapat mewakili populasi target.

i. Revise Instruction. (Merevisi Instruksional)

Revisi instruksional dilakukan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap hasil dari evaluasi formatif yang dianggap kurang perlu atau kurang tepat sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih optimal. Revisi tersebut juga dilakukan terhadap tahap tujuan instruksional, analisis instruksional, perilaku awal, lembar observasi, stategi instruksional, dan atau bahan instruksional.

j. Design And Conduct Summative Evaluation. (Mendesain dan melakukan evaluasi sumatif)

Hal ini dilakukan untuk menentukan keefektifan pengembangan dan penelitian. pengembangan terakhir dari penelitian ini adalah melakukan evaluasi. Pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan. Adapun tujuan dari evaluasi uji coba lapangan ini adalah untuk menggunakan produk pada kontek pembelajaran yang sebenarnya dan untuk mengetahui hasil penerapan media Audio Visual untuk mengenal huruf dan bilangan. Pada tahap ini juga akan diadakan tindakan sebelum dan sesudah diberi perlakuan Audio Visual dalam menegnal huruf dan bilangan. di awal dan di akhir tahap uji lapangan untuk mengetahui pencapaian kemampuan mengenal huruf dan bilangan anak. Adapun untuk mengetahui pencapaian kemampuan mengenal huruf dan bilangan pada anak, peneliti menggunakan Pre Eksperimen dengan tipe *One Group Pre-Test* dan *Post-Test Design*

2. Hasil Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini meliputi (1) analisis data validasi ahli; (2) analisis Uji perorangan; (3) Analisis Uji Kelompok Kecil; (4) Analisis Uji Kelompok Besar; (5) Uji Beda Kemampuan Anak Usia Dini sebelum dan sesudah menggunakan media; (6) Analisis Efektivitas Media Audio Visual terhadap kemampuan mengenal huruf dan bilangan

a. Hasil Analisis Validasi Ahli

Analisis validasi ahli adalah analisis yang dilakukan oleh ahli yang memiliki kompetensi untuk memvalidasi desain media Audio Visual dilihat dari keilmuan, keakuratan dan kesesuaian dengan tahap perkembangan anak usia dini. Dalam penelitian ini, validasi ahli digunakan untuk memvalidasi media pembelajaran dan materi. Data yang diperoleh dari validasi ahli adalah data kualitatif berupa saran dan komentar. Data diperoleh dari angket dan diukur berdasarkan indikator media Audio Visual. Beberapa revisi terhadap produk video yang dihasilkan. Berdasarkan hasil analisis validasi ahli menyimpulkan bahwa video layak untuk diujicoba lapangan.

b. Hasil analisis Uji coba perorangan

Hasil penilaian dari angket pedoman observasi disajikan sebagai berikut :

Tabel 4.1 Hasil Angket Pedoman Observasi Kelompok Perorangan Sebelum dan Sesudah menggunakan Media Audio Visual

Kategori	Sebelum	Sesudah	Keterangan
*	2	0	Daya tarik media sangat rendah
**	1	1	Daya tarik media rendah
***	0	1	Daya tarik media tinggi
****	0	1	Daya tarik media sangat tinggi

c. Hasil analisis Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil penilaian dari angket pedoman observasi disajikan sebagai berikut :

Tabel 4.2 Hasil Angket Pedoman Observasi Kelompok Kecil Sebelum dan Sesudah menggunakan Media Audio Visual

Kategori	Sebelum	Sesudah	Keterangan
*	5	0	Daya tarik media sangat rendah
**	2	0	Daya tarik media rendah
***	1	5	Daya tarik media tinggi
****	0	3	Daya tarik media sangat tinggi

d. Hasil analisis Uji Coba Kelompok Besar

Hasil ujicoba berupa angket pedoman observasi. Hasil penilaian dari angket pedoman observasi disajikan sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil Angket Pedoman Observasi Kelompok Besar Sebelum dan Sesudah menggunakan Media Audio Visual

Kategori	Sebelum	Sesudah	Keterangan
*	2	0	Daya tarik media sangat rendah
**	8	0	Daya tarik media rendah
***	5	4	Daya tarik media tinggi
****	0	11	Daya tarik media sangat tinggi

e. Hasil Analisis Efektivitas Media Audio Visual

Setelah melakukan ujicoba, hasil ujicoba yang diperoleh dari angket pedoman observasi ditabulasi sebagai dasar untuk melakukan uji efektivitas media Audio Visual. Sebelum uji beda dilakukan, perlu dilakukan uji normalitas data terhadap data yang diperoleh.

1) Uji Normalitas Data

Uji normalitas data merupakan uji yang dilakukan dengan tujuan mengetahui data yang diperoleh memenuhi asumsi normal. Hasil Uji Normalitas disajikan sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Sebelum dan Sesudah menggunakan Media Audio Visual

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sebelum	.170	15	.200*	.920	15	.195
Sesudah	.176	15	.200*	.897	15	.084

Berdasarkan hasil uji normalitas data sebelum menggunakan media Audio Visual diperoleh data bahwa nilai signifikansi kolmogorov smirnov sebesar 0,200 dan nilai signifikansi Shapiro Wilk sebesar 0,195. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari batas minimum yang ditentukan yaitu $\text{sig} \geq 0,05$; artinya data yang diperoleh berdistribusi normal. hasil uji normalitas data sesudah menggunakan media Audio Visual diperoleh data bahwa nilai signifikansi kolmogorov smirnov sebesar 0,200 dan nilai signifikansi Shapiro Wilk sebesar 0,084. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari batas minimum yang ditentukan yaitu $\text{sig} \geq 0,05$; artinya data yang diperoleh berdistribusi normal.

2) Uji t sampel berpasangan (*t-paired*)

Uji t sampel berpasangan merupakan uji statistik parametris yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata variabel dalam satu kelompok. Hasil Uji t sampel berpasangan disajikan sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil Uji t sampel berpasangan

Kategori	Nilai t test	Nilai Signifikansi
Sebelum -Sesudah	13,432	0,000

Berdasarkan hasil uji t sampel berpasangan, nilai t test (t hitung) sebesar 13,432 dan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,000. Nilai t test (t hitung) lebih besar dari kriteria t tabel yaitu 1,761. Nilai signifikansi hasil uji t sampel berpasangan lebih kecil dari batas maksimum yang ditentukan yaitu 0,05 ($\text{sig} < 0,05$). sehingga dapat disimpulkan jika terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak usia dini sebelum dan sesudah menggunakan media Audio Visual. Dari hasil uji t sampel berpasangan dapat disimpulkan bahwa media Audio Visual memiliki efektifitas dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan bilangan (H_a diterima).

Pembahasan

Dalam pembahasan hasil pengembangan Media Audio Visual untuk Mengenalkan Huruf dan Bilangan pada anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember, ini akan dipaparkan beberapa hal, yaitu: diskusi dan kajian hasil pengembangan produk dan efektivitas produk pengembangan.

1. Diskusi Hasil Pengembangan Produk

Pengembangan yang telah dilaksanakan ini menghasilkan produk berupa Media Audio Visual. yaitu media Audio Visual dalam mengenalkan huruf dan bilangan pada pembelajaran anak usia dini bisa memperlihatkan gambar dan bunyi dari gambar atau simbol dengan lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan bilangan. Setelah media Audio Visual dinyatakan layak untuk diujicoba, media Audio Visual diujicoba pada kelompok perorangan, yaitu 15 anak kelompok bermain TK. Bhakti Mandala Jember, 1 guru kelas, dan 1 observer. Ujicoba bertujuan untuk mengetahui reaksi anak kelompok bermain terhadap produk yang digunakan. Ujicoba dilakukan dengan dua tahap yaitu dengan tidak menggunakan media Audio Visual (sebelum) dan dengan menggunakan media Audio Visual (sesudah). Hasil ujicoba berupa angket pedoman observasi. Berdasarkan hasil ujicoba lapangan, menyimpulkan daya tarik media sangat tinggi terhadap kemampuan mengenal huruf dan bilangan bagi anak usia dini.

2. Efektivitas Hasil Pengembangan Produk

Salah satu aspek yang dikembangkan pada bagi anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember adalah aspek pengembangan kemampuan kognitif. Untuk merangsang kemampuan kognitif anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember, seorang pendidik dituntut dapat merancang pembelajaran yang dapat mendorong anak untuk mengungkapkan kemampuannya ide-ide kreatifnya. Karena dalam perkembangan jaman terutama dalam bidang teknologi, pendidik anak usia dini membutuhkan sebuah media yang bisa digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan cepat salah satunya adalah bagaimana cara mengenalkan huruf dan bilangan dengan cepat dan menarik kepada anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember. Hal ini di dapat dari hasil pengamatan peneliti . Selama ini anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember masih menggunakan buku dan lembar kerja anak dalam mengenalkan huruf dan bilangan sebagai medianya, tetapi pengenalan huruf dan bilangan masih cenderung hanya dilaksanakan dengan menggunakan lembar kerja anak dan dengan cara mewarnai, sehingga pengenalan huruf dan bilangan menjadi tidak bermakna bagi anak dan tujuan pembelajarapun tidak tercapai dengan baik. Hasil pengembangan media Audio Visual menyimpulkan bahwa media Audio Visual efektif digunakan dalam mengenalkan huruf dan bilangan pada anak usia dini. Efektivitas terjadi dari adanya ketertarikan anak usia dini terhadap media yang digunakan dan semangat belajar yang ditimbulkan dari efek media Audio Visual. Media video yang digunakan banyak mengandung materi permainan, warna, huruf dan bilangan yang sesuai dengan usia anak. Sesuai dengan pendapat Suyanto (2005) bahwa pembelajaran anak usia dini menggunakan esensi bermain, yang meliputi rasa senang, demokratis, aktif, dan tidak tidak terpaksa, dan merdeka. Seorang guru profesional harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk dalam mengenalkan huruf dan bilangan. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran akan mudah mudah dipahami oleh anak didik (Daryanto, 2010:4). Lembaga TK. Bhakti Mandala Jember adalah lembaga pendidikan anak usia dini yang berada dibawah pembinaan Yayasan Pendidikan Bhakti Mandala Jember yang dimana di lembaga tersebut terdapat fasilitas laboratorium komputer, *LCD*, serta *sound* yang memadai untuk mendukung seorang guru dalam memanfaatkan fasilitas tersebut dalam mengenalkan huruf dan bilangan untuk anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan media Audio Visual. Hasil pengembangan media Audio Visual ini bertujuan agar pengenalan huruf dan bilangan sesuai dengan tahap kemampuan perkembangan anak. Dengan media ini, anak akan mengenal huruf dan bilangan dengan cara yang lebih bermakna dan menyenangkan. Media Audio Visual untuk mengenalkan huruf dan bilangan ini merupakan media yang

dikembangkan baik suara (audio) dan media gambar (visual) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media Audio Visual ini dirancang untuk menghasilkan suatu gambaran yang mempunyai tujuan kreatif dengan gambar animasi. Dalam penelitian ini media pembelajaran menggunakan program Audio Visual dalam bentuk CD. Audio Visual ini berisi tentang pengenalan huruf dan bilangan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka simpulan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Dalam mengembangkan media Audio Visual melalui model Dick and Carrey peneliti melewati beberapa tahap yaitu tahap validasi ahli materi, ahli media, uji coba perorangan, tahap uji coba kelompok kecil dan tahap ujicoba kelompok besar. Hasil dari prosedur yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media Audio Visual yang dikembangkan layak untuk digunakan pada anak usia dini khususnya dalam materi mengenal huruf dan bilangan.
2. Hasil Uji efektivitas menyatakan bahwa media Audio Visual memiliki efektivitas untuk digunakan oleh anak usia dini. Berdasarkan hasil uji t test, nilai signifikansi (sig) sebesar 0,000. Nilai signifikansi hasil uji t test lebih kecil dari batas maksimum yang ditentukan yaitu 0,05 ($\text{sig} < 0,05$) sehingga media Audio Visual memiliki efektivitas dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan bilangan.

Saran

Saran dalam penelitian pengembangan antara lain :

1. Saran pemanfaatan

Produk yang telah dikembangkan ini telah diuji efektivitas untuk membantu anak dalam mengenal huruf dan bilangan. Berdasarkan pada data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media Audio Visual terhadap pengenalan huruf dan bilangan. Berdasarkan fakta lapangan tentang efektivitas produk pengembangan seperti yang telah dipaparkan pada poin a di atas, maka produk yang telah dikembangkan ini hendaknya bisa dijadikan sebagai salah satu referensi bagi guru untuk lebih berinovasi yang bertujuan untuk memperkenalkan huruf dan bilangan untuk anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember, sehingga pengenalan huruf dan bilangan tersebut sesuai dengan tahap perkembangan anak.

2. Saran diseminasi

Produk pengembangan media Audio Visual ini diharapkan dapat disebarkan kepada guru yang ada dan guru PAUD yang berada di wilayah Kabupaten Jember, baik dengan cara *sharing* antar guru, maupun *sharing* bersama guru-guru yang tergabung pada IGTKI. Karena berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut memberikan

efektifitas yang lebih pada pengenalan Huruf dan Bilangan pada anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember.

3. Saran bagi pengembang selanjutnya

Diharapkan kesimpulan dan data penelitian pengembangan ini dapat menjadi kajian dan literatur penelitian lebih lanjut yang terkait dengan pengembangan media untuk memperkenalkan huruf dan bilangan pada anak Usia Dini di TK. Bhakti Mandala Jember dan dirancang secara seri. Bagi pengembang selanjutnya, peneliti merekomendasikan agar dalam mengembangkan penelitian terkait media Audio Visual dengan menambahkan beragam bunyi atau lagu, desain, warna maupun permainan dalam Audio Visual yang disesuaikan dengan kemampuan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Ken, (2006). *Semua Anak Jenius*. Jakarta. Erlangga.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Hal 349 . Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib. (2009). *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Hal 9-10. Bandung: Yrama Widya.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Depdiknas. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Hal 2. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Hal 5. Jakarta: Depdiknas.
- Kementesrian Pendidikan Nasional. Universitas Negeri Surabaya. Progam Pascasarjana. 2012. *Pedoman Penulisan Tesis dan Disertasi*. Surabaya: Progam Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Priyatna, A. (2012). *Parenting di Dunia Digital*. Hal 48. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sujiono, N. d. (2007). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Y. N. (2010). *Bermain Kreatif berbasis Kecerdasan Jamak*, hal 23-27. Jakarta: PT. INDEKS. 979-062-115-9.
- Suyanto, d. (2005). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.